JOYSTICK SOLUCES

126

AIDE DE JEU

DEEP SPACE NINE THE FALLEN

AIDE DE JEU

DESPERADOS

1RE PARTIE

F1 RACING CHAMPIONSHIP

RÉGLAGES

SOMMAIRE

Bon, je l'avoue, l'énigme du mois dernier était un peu capilo-tractée, ou tirée par les cheveux, comme vous voulez. Il y avait deux interprétations possibles. La plus tordue consistait à ne pas prendre en compte les « pieds » ne touchant pas le sol. En clair, un cavalier sur son cheval comptait pour 2 têtes mais seulement 4 pattes. Dans ce cas, la solution était la suivante : 7 chevaux (7 têtes et 28 pattes), 1 cavalier seul (1 tête et 2 pieds), 5 chevaux montés par 5 cavaliers (10 têtes et 20 pattes), ce qui nous fait bien un total de 18 têtes et 50 pieds ou pattes. Concernant la ménagerie : nous avons 4 quadrupèdes (4 t + 16 p), 2 bipèdes (2 t + 4 p) et 5 serpents (5 t + 0 p), ce qui nous fait bien 11 têtes et 20 pieds. Enfin, il y a bien deux fois plus de quadripèdes (7 + 5 + 4 = 16) que de bipèdes (1 + 2 + 5 = 8) (sauf que là, il fallait compter tous les bipèdes, d'où la solution tordue).
L'autre solution consistait dans la répartition suivante : 7 chevaux, 11 cavaliers, 4 animaux quadrupèdes, 2 bipèdes et 5 rampants. On a bien 18 têtes et 50 pattes pour les cavaliers + les chevaux, et 11 têtes et 20 pattes pour la ménagerie. L'astuce consistait à ne prendre en compte que les animaux de la ménagerie lorsqu'il est dit qu'il y a 2 fois plus de quadripèdes que de bipèdes au total.
Bref, je reconnais que ce n'était pas évident mais je vous présente les énigmes comme elles m'arrivent. Toujours est-il que la bonne réponse revient à Samuel Grimon, qui gagne un jeu au pif.

Ce mois-ci, on calme le jeu avec un truc plus simple et sans aucun piège : 5 hommes habitent 5 maisons de 5 couleurs différentes. Ils lisent des magazines de 5 marques différentes. Ils boivent 5 boissons différentes. Ils élèvent des animaux de 5 espèces différentes.

La question est : Qui élève les poissons ? Sachant que :

Le Norvégien habite la première maison
L'Anglais habite la maison rouge
La maison verte est située à gauche de la maison blanche
Le Danois boit du thé
Celui qui lit Joystick habite à côté de celui qui élève les chats
Celui qui habite la maison jaune lit Joypad
L'Allemand lit PlayStation Magazine
Celui qui habite la maison du milieu boit du lait
Celui qui lit Joystick a un voisin qui boit de l'eau
Celui qui lit DVD Magazine élève des oiseaux

EDITO

Le Suédois élève des chiens
Le Norvégien habite à côté de la maison bleue
Celui qui élève des chevaux habite à côté de la maison jaune
Celui qui lit Entrevue boit de la bière
Dans la maison verte on boit du café

Si vous désirez participer à ce concours qui n'a absolument rien d'officiel, je vous en rappelle juste les nouvelles règles :
Toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois du numéro en cours. De plus, vous devrez répondre à la question subsidiaire, qui sera la même tous les mois : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr.

Lord casque noir





JOYSTICK SOLUCES 126
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

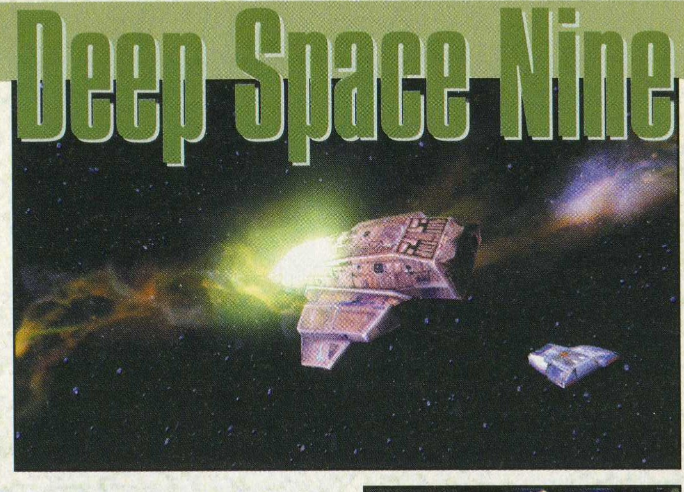
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : Joseba Urruela
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 126
de Joystick est une publication HDP

Deep Space Nine

Voici une petite aide de jeu qui devrait ravir les fans de « Star Trek ». Faute de place, vous n'aurez que les missions des deux premiers personnages, Capitaine Benjamin L.Sisko et le Major Kira Nerys. Nous avons détaillé les niveaux au maximum pour ceux qui seraient un peu perdus, mais dans ce jeu, il est inutile de chercher midi à quatorze heures si vous voulez éviter de tourner en rond.



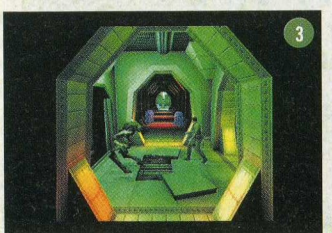
CAPITAINE BENJAMIN L.SISKO

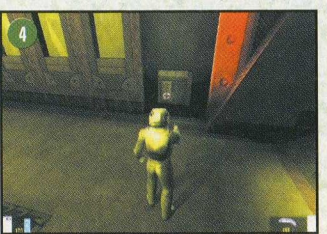
MISSION N°01 :

Vous allez voler au secours d'un vaisseau en détresse qui, visiblement, est en difficulté. Pour commencer, allez vers la gauche et servez-vous du panneau de contrôle pour ouvrir le porte (Photo 01). Une fois de l'autre côté, débarrassez-vous des bestioles volantes, puis ramassez la seringue qui se trouve dans la caisse. Prenez ensuite l'élévateur pour atteindre le pont supérieur et retournez dans la pièce dans laquelle vous êtes arrivé. Vous trouverez un survivant au bout de la passerelle, sur lequel vous devrez poser un accentuateur bioénergétique, afin de téléporter ce dernier en lieu sûr (Photo 02). Continuez sur la passerelle pour trouver un sas. Une fois dans le couloir, vous verrez un monstre en train d'attaquer un membre de l'équipage (Photo 03). Prenez votre tricordeur afin de déterminer la fréquence du bouclier de cette bestiole, puis flinguez-la avec votre arme de base lorsque celle-ci sera ajustée. À la première intersection, allez à gauche puis à droite, pour trouver un autre survivant dans la pièce du fond (Photo 04). Prenez soin d'éviter les arcs électriques pour ne pas perdre de points de vie inutilement. Sortez de la pièce et allez à l'intersection pour trouver une console, que vous pourrez faire fonctionner à l'aide d'une carte d'ingénierie. Retournez dans le couloir par lequel vous êtes arrivé et allez à gauche. Avancez jusqu'à atteindre un hangar, au milieu duquel vous verrez un trou. Lorsque vous vous en approcherez, vous devrez faire face à quelques bestioles qui viendront vous dire bonjour (Photo 05). Une fois exterminées, allez dans le hangar suivant pour trouver un autre survivant, mais prenez garde au monstre placé derrière les caisses. Ce blessé vous donnera la carte d'ingénierie.







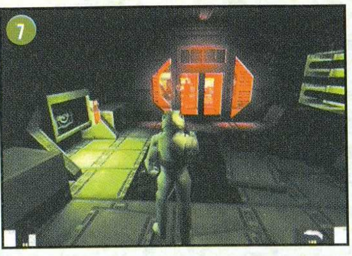






Retournez à la console pour vous en servir, puis allez vers la gauche pour trouver un autre blessé, qui vous remettra une carte de contrôle. Retournez à la première intersection et allez tout droit, puis sur la gauche pour voir un monstre dans un laboratoire. Utilisez votre nouvelle carte sur la console placée sur la gauche pour l'éliminer sans prendre de risques (Photo 06). Allez ensuite dans le laboratoire qui se trouve sur la droite pour rencontrer un autre survivant (Photo 07). Utilisez la carte pour ouvrir le sas afin de téléporter ce dernier. Allez au fond de la pièce pour récupérer une seringue, puis continuez votre progression. Vous atteindrez une autre intersection où deux autre aliens vous attendent. Lorsque vous les aurez désintégrés, avancez pour arriver sur une nouvelle console que vous devrez utiliser avec la carte

SOLUCE DEEP SPACE NINE

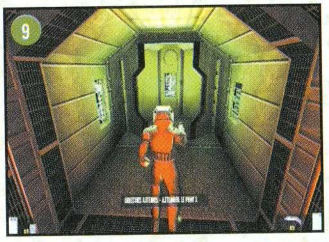








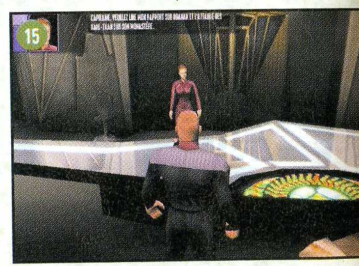




de contrôle pour ouvrir les sas. Allez sur la gauche pour trouver le dernier survivant (Photo 08). Lorsque vous aurez sauvé ce dernier membre d'équipage, allez à droite puis à gauche, et tout de suite à droite pour prendre l'ascenseur (Photo 09). Vous devrez trouver neuf survivants dans cette nouvelle section. Dès que vous sortirez de l'ascenseur, dégommez les deux bestioles puis téléportez le rescapé (Photo 10). Allez ensuite dans la pièce qui se trouve à droite pour récupérer une seringue et des munitions, puis sortez et avancez jusqu'à la première intersection. Allez sur la droite pour trouver une console, que vous pourrez utiliser avec votre carte d'ingénierie. Cette manip vous permettra de traverser le couloir central, au bout duquel se trouve une console, que vous ne pourrez pas utiliser pour le moment car il vous manque la carte d'accès utilitaire. Allez dans le laboratoire de gauche pour trouver un autre survivant, puis retournez aux ascenseurs et prenez celui qui se trouve sur la gauche (Photo 11). Lorsque vous arriverez en bas, rejoignez le poste de pilotage que vous trouverez sur la gauche afin de téléporter un des membres de l'équipage (Photo 12). Sortez du pilotage pour aller à l'intersection, puis prenez à gauche. Utilisez votre carte de contrôle pour ouvrir le sas et liquidez l'alien qui se trouve derrière. Avancez jusqu'à ce que vous trouviez un survivant, puis continuez votre progression. Vous passerez devant deux sas, que vous ne pourrez ouvrir pour le moment. Continuez votre route en éliminant les aliens qui se trouveront sur votre chemin, puis téléportez le survivant qui se trouve dans une des salles de contrôle et récupérez la carte d'accès utilitaire (Photo 13). Retournez aux deux sas devant lesquels vous êtes passé et ouvrez le premier que vous trouverez sur votre droite. Dégommez la bestiole sur la gauche et téléportez la survivante, qui vous attend dans la troisième couchette sur la droite. Désintégrez ensuite le monstre qui se balade dans le couloir et occupez-vous de l'homme placé dans le deuxième dortoir (Photo 14). Retournez à l'ascenseur et allez au fond du couloir central pour accéder à un autre dortoir. Téléportez le survivant placé tout de suite sur la gauche, puis celui qui se trouve au fond de la pièce. Maintenant qu'il ne reste plus personne, retournez à l'ascenseur pour passer à la mission suivante.

MISSION N°02 :

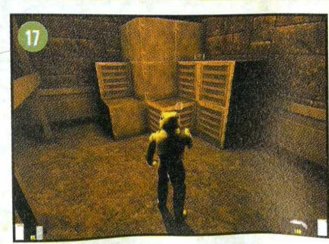
Commencez par faire un petit brin de causette avec les membres d'équipage, puis prenez l'ascenseur (Photo 15). Lorsque vous sortirez de l'ascenseur, dirigez-vous vers le sas qui se trouve en face pour passer à l'étape suivante. Vous allez être téléporté dans une nouvelle zone assez hostile. Allez vers la gauche pour trouver un escalier, sous lequel vous pourrez récupérer quelques munitions (Photo 16). Prenez ensuite l'escalier, et lorsque vous arriverez en haut, le premier sas que vous trouverez sur la gauche. Éliminez l'araignée derrière le sas, puis dirigez-vous vers

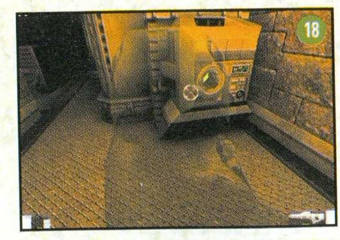


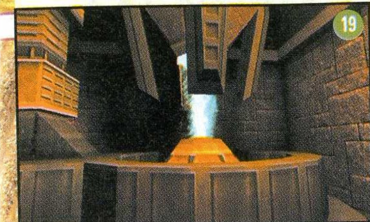








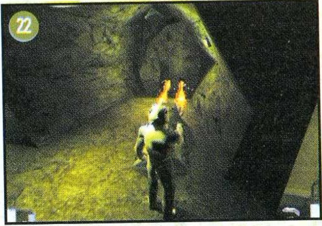


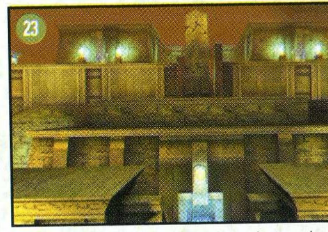




la console pour la remettre en marche. Malheureusement, il vous manque un inducteur isotolinium pour la faire fonctionner. Ressortez de la pièce et allez vers la gauche pour accéder à une cage d'ascenseur. Utilisez l'interrupteur qui se trouve sur la droite pour le faire descendre, et une fois en haut, allez dans la pièce qui se trouve en face pour récupérer l'inducteur (Photo 17). Cassez ensuite les boîtes qui se trouvent sur les autre caisses pour récupérer quelques seringues, et ressortez en prenant soin d'éliminer la bestiole placée derrière le sas. Redescendez pour placer l'inducteur dans la machinerie qui se trouve à droite de la console (Photo 18). Allez activer la console, histoire d'avoir un peu plus de lumière (Photo 19). Reprenez l'ascenseur mais restez sur vos gardes car vous allez avoir de la visite lorsque vous arriverez à l'étage. Lorsque vous aurez fait le ménage, allez vers la droite afin de trouver un autre ascenseur qui vous permettra de descendre. Faites attention lorsque vous passerez la porte car vous tomberez sur une drôle de bestiole (Photo 20). Prenez ensuite la passerelle et éliminez les deux ennemis sur la droite. Un chariot vous bloque l'accès à la porte qui se trouve derrière ; pour le déplacer, vous devez passer par le sas situé sur la gauche. Une fois derrière, allez sur la gauche mais prenez garde aux ennemis qui vous attendent dans cette pièce. Allez tout au fond pour récupérer la carte d'ingénierie, puis rendez-vous à l'opposé pour trouver une échelle qui vous permettra d'atteindre la salle des commandes. Approchez-vous ensuite de la console pour faire bouger le chariot (Photo 21). Redescendez, et si vous avez besoin de seringues, vous pouvez prendre le sas qui se trouve sur la gauche. Retournez sur la passerelle mais prenez garde aux ennemis qui vous attendent. Passez ensuite par le sas, en faisant attention aux deux gardes en faction juste derrière. Lorsque vous sortirez de la cage d'ascenseur, cassez les caisses qui se trouvent sur la droite pour récupérer des munitions, puis allez tout au fond pour trouver un inducteur. Placez-le sur la petite machine au sol, puis activez-la en vous plaçant derrière (Photo 22). Cette manip vous permettra de pulvériser la roche qui vous bloque le passage. Sautez ensuite dans le trou

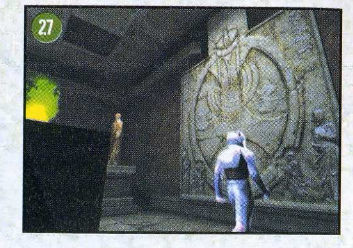












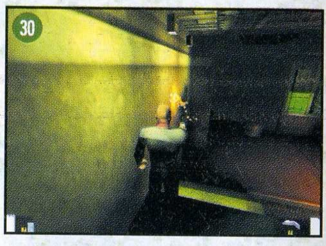


pour arriver devant un temple (Photo 23). Allez à l'intérieur de celui-ci et éliminez les deux gardes qui se trouvent dans la pièce principale. Vous devez ensuite appuyer sur les interrupteurs placés sur le pilier central dans un certain ordre, afin d'ouvrir la porte située sur la droite. L'astuce consiste à appuyer sur un premier interrupteur, puis un second, sans que ces derniers reviennent dans leur position initiale. Cherchez ensuite le troisième et le quatrième pour ouvrir la porte. Allez maintenant dans la première pièce que vous trouverez sur la droite, et appuyez sur l'interrupteur placé sur le pilier pour accéder au premier Artefact (Photo 24). Continuez jusqu'à ce que vous arriviez à l'extérieur, puis descendez les escaliers. Allez sur la gauche pour trouver des munitions, puis allez à l'autre bout pour en récupérer d'autres. Allez ensuite au sommet et dirigez-vous vers la gauche pour trouver le deuxième Artefact (Photo 25). Maintenant que vous êtes en possession des deux, vous allez les placer sur les deux statues qui se trouvent de part et d'autre de ce niveau, ce qui vous permettra d'accéder aux pièces situées derrière (Photo 26). Actionnez ensuite les deux interrupteurs placés près des statues, puis actionnez les quatre interrupteurs afin d'ouvrir la deuxième porte. Prenez ensuite les escaliers pour accéder à une scène cinématique (Photo 27).

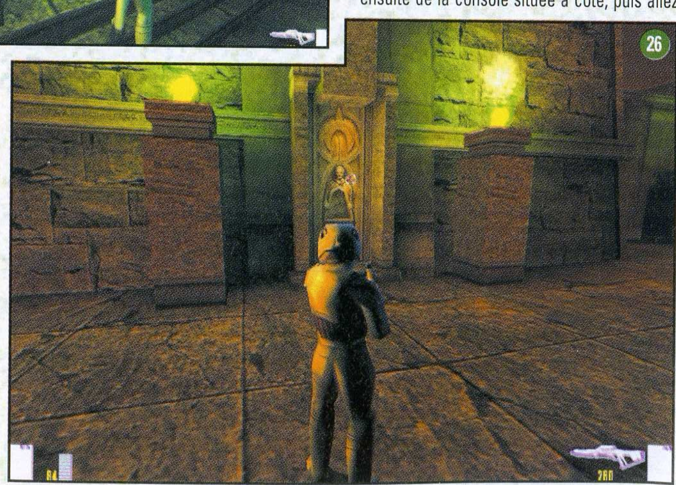
MISSION N°03

Allez jusqu'à l'ascenseur, puis dirigez-vous vers les écoutilles pour avoir une petite surprise (Photo 28). Sortez de la soute et rejoignez le poste de contrôle, où vous devrez éliminer un ennemi. Utilisez ensuite la console verte pour ouvrir le sas qui se trouve sur votre droite (Photo 29). Éliminez les trois ennemis puis allez vers la console qui se trouve derrière la baie vitrée afin d'ouvrir la porte placée sur la gauche. Ressortez et allez vers la droite pour arriver dans une pièce où se trouve une tourelle. Avancez rapidement pour ne pas vous faire allumer, puis placez-vous dans un angle mort afin de la détruire (Photo 30). Servez-vous ensuite de la console située à côté, puis allez dans la pièce que vous avez ouverte juste avant. Servez-vous de la console placée sur la passerelle pour déplacer le chariot, puis descendez. Après le sas, faites attention aux deux tourelles qui se trouvent dans la pièce suivante, puis servez-vous de la console pour ouvrir une armoire qui vous permettra de récupérer de nouveaux items (Photo 31). Pour passer dans la pièce suivante, vous devez désactiver le champ de force en utilisant votre tricordeur (Photo 32). Récupérez ensuite le cylindre isolinéaire, puis retournez dans la première pièce par laquelle vous êtes arrivé et utilisez la console pour ouvrir le conduit qui se trouve sur la droite (Photo 33). Vous devez vous servir du respirateur pour ne pas perdre de points de vie, puis vous diriger vers la gauche et prendre l'échelle pour monter. Lorsque vous arriverez dans le couloir, allez devant la console qui se trouve sur la gauche, puis placez le cylindre pour ouvrir la porte (Photo 34).







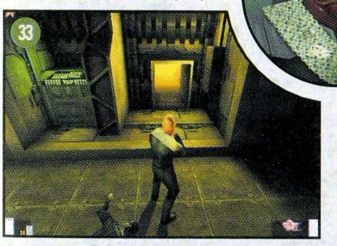


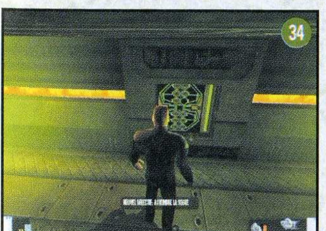


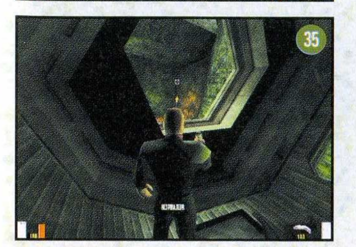
Juste après la scène cinématique, préparez-vous à éliminer les quelques ennemis se trouvant dans le secteur. Malheureusement, vous arriverez trop tard, la navette est déjà loin.

MISSION N°04 :

Prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers les écoutilles. Vous allez devoir retrouver le site d'un crash ainsi que des balises de détresse. Lorsque vous arriverez sur place, allez dans la navette pour récupérer un respirateur (Photo 35). Grimpez ensuite sur la paroi qui se trouve derrière le vaisseau pour retrouver un des membres de votre équipage (Photo 36). Lorsque ce dernier sera téléporté, revenez sur vos pas et entrez dans la grotte placée sur la droite. Éliminez la bestiole. Vous arrivez dans une caverne remplie d'eau. Récupérez quelques items se trouvant près des cadavres, puis allez jusqu'à la balise pour transférer quelques données (Photo 37). Continuez votre progression pour arriver dans une autre grotte. Avancez sur le pilier et sautez sur la gauche. Vous devrez ensuite tirer en direction de la lueur pour faire tomber un autre pilier qui vous permettra de continuer votre chemin (Photo 38). Entrez dans la galerie et tirez sur les rochers pour libérer l'accès. Lorsque vous sortirez de la galerie, allez sur la gauche, et tout de suite à gauche pour arriver dans une nouvelle zone. Vous trouverez une autre balise, mais prenez garde aux ennemis qui se trouvent dans le secteur (Photo 39). Grimpez ensuite au sommet pour trouver une autre capsule, dans laquelle vous pourrez récupérer quelques items intéressants (Photo 40). Sortez de la capsule et contournez-la par la gauche afin de descendre pour atteindre la galerie qui se trouve en bas. Traversez la galerie et une fois à l'air libre, sautez sur les plates-formes situées sur la gauche pour récupérer un bouclier, et revenez en arrière pour sauter sur les autres plates-formes et continuer votre chemin. Faites attention car vous trouverez pas mal de bestioles sur votre parcours. Continuez tranquillement jusqu'à ce que vous arriviez sur une autre balise (Photo 41). Plongez et nagez dans le trou, puis suivez le conduit jusqu'à ce que vous arriviez dans une autre zone. Avancez jusqu'à atteindre le site du crash (Photo 42). Récupérez quelques









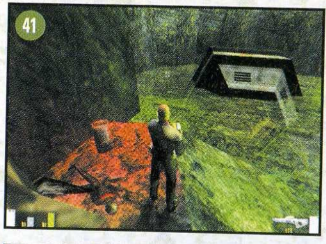










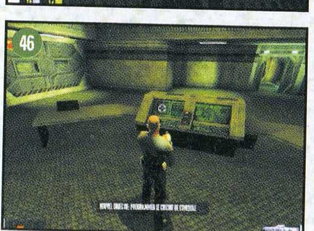












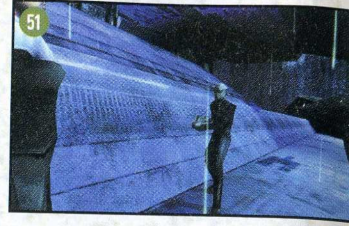


items à côté des balises, puis montez sur le vaisseau. Allez vers la droite en prenant soin d'éliminer tous les ennemis qui se trouvent dans cette zone, et lorsque vous aurez fait le tour, allez vers la petite plate-forme et actionnez les trois interrupteurs pour ouvrir le sas (Photo 43). Lorsque vous serez dans le hangar, prenez garde aux bestioles, puis allez tout au fond pour sauter dans la brèche (Photo 44). Prenez ensuite l'échelle pour récupérer les items placés sur la passerelle, et empruntez l'échelle dans le conduit pour arriver tout en haut. Sautez sur la poutrelle pour atteindre la passerelle placée de l'autre côté. Vous devrez ensuite traverser une passerelle défoncée et je vous conseille de faire une petite sauvegarde rapide juste avant. Allez tout au fond pour trouver la salle du générateur, où vous pourrez récupérer quelques items dans un placard (Photo 45). Remettez le générateur en marche en vous plaçant devant la console pour ressortir de la pièce. Lorsque vous serez de nouveau dans le hangar, montez sur les caisses pour atteindre la porte placée sur la passerelle. Avancez jusqu'au bout du corridor pour trouver un trou dans lequel vous devrez tomber. Nagez sous l'eau, puis ressortez par l'ouverture où deux ennemis vous attendent. Vous arriverez dans une salle de commandes, dans laquelle il vous faudra









un circuit programmé pour avoir accès à la console (Photo 46). Prenez ensuite le couloir qui se trouve en face et allez sur la droite pour plonger dans un silo (Photo 47). Nagez en direction de la lumière rouge pour ressortir dans une autre salle. Prenez ensuite une échelle dans un des pylônes pour atteindre la passerelle, puis fouillez les pièces pour trouver le circuit isolinéaire vierge (Photo 48). Allez ensuite dans une autre pièce pour imprimer votre circuit (Photo 49). Sortez de cette pièce et passez sur le pont défoncé pour atteindre la galerie qui se trouve de l'autre côté. Avancez dans la galerie, et lorsque vous serez devant le silo, laissez-vous tomber sur la droite pour revenir dans la salle où vous devez utiliser votre circuit imprimé. Appuyez sur la console qui se trouve juste à droite pour ouvrir le sas, puis libérez l'orbe placée au centre de la pièce afin de la récupérer (Photo 50). Continuez d'avancer pour arriver dans une grande salle où vous serez accueilli assez chaudement. Allez ensuite sur la passerelle, puis prenez le sas qui se trouve au fond. Foncez dans le couloir, et lorsque vous arriverez au bout, allez sur la gauche pour vous placer devant la porte à demi ouverte. Attendez que l'on vous l'ouvre, puis prenez l'échelle qui se trouve au fond pour ressortir du vaisseau (Photo 51). Malheureusement, vous venez de tomber dans un piège.

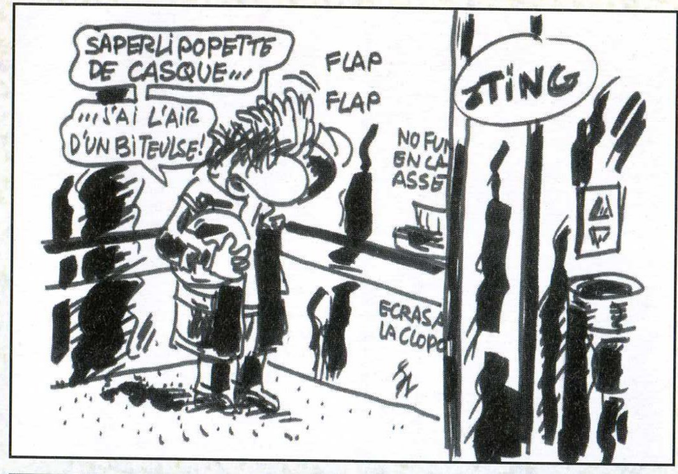
Pour sortir de la cellule, prenez l'échelle qui se trouve sur la droite et placez-vous devant la console. Lorsque vous ouvrirez la porte, vous devrez neutraliser à tout prix l'individu qui se trouve au fond de la salle afin qu'il ne donne pas l'alarme (Photo 52). Si ce dernier a le dos tourné, vous pourrez tranquillement vous occuper du garde. Vous récupérez une carte d'accès niveau 1, mais ne l'utilisez pas dans cette salle. Allez ensuite dans la cellule



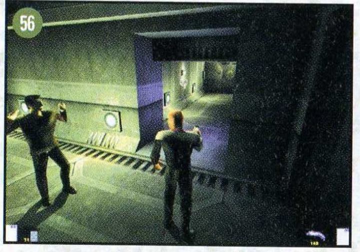
52



53



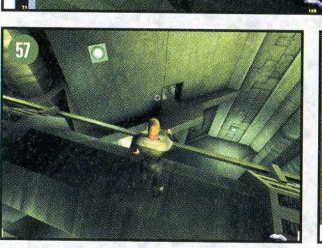
de gauche et pénétrez dans le conduit de ventilation (Photo 53). Allez vers la gauche et avancez jusqu'à une échelle qui vous permettra d'atteindre une plate-forme. Sautez sur la plate-forme qui se trouve en face, puis avancez jusqu'à une lumière rouge. Vous devrez vous laisser tomber dans le trou et neutraliser rapidement le garde placé en dessous. Vous ne pouvez pas ouvrir la porte qui se trouve dans cette salle car il vous manque la carte d'accès de niveau 2. Pour l'obtenir, vous allez prendre l'ascenseur pour descendre, et foncer sur l'humanoïde Vorta pour récupérer la carte (Photo 54). Remontez rapidement et allez ouvrir la porte, prenez le sas qui se trouve en face, et tout de suite à gauche pour atteindre une échelle. Une fois en haut, utilisez votre carte pour récupérer un phaser portatif (Photo 55). Redescendez et prenez l'autre échelle pour tomber sur un humanoïde Vorta qui vous remettra une seringue.



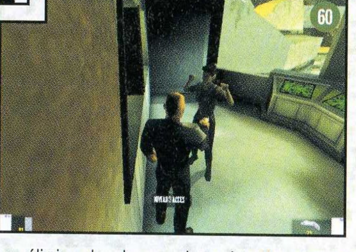
56



59



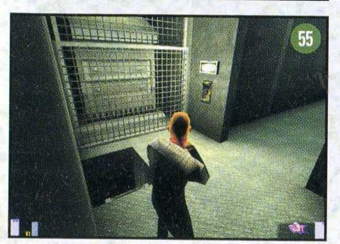
57



60



54



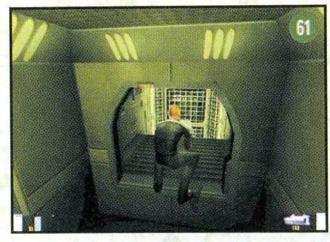
55

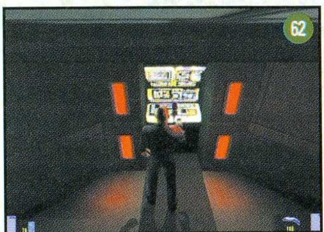
Récupérez un tricordeur dans l'armoire, puis redescendez . Lorsque vous arriverez devant le champ de force, utilisez votre tricordeur pour scanner la fréquence, puis tirez sur le boîtier pour le neutraliser (Photo 56). Appuyez ensuite sur l'interrupteur placé sur la gauche pour utiliser le monte-charges. Une fois en bas, neutralisez les deux gardes, puis montez sur la passerelle pour ouvrir la porte. Cassez la caisse pour récupérer des munitions, puis redescendez. Avancez dans la grande salle et



58

éliminez les deux gardes qui se trouvent au fond, puis le troisième qui se cache derrière les caisses. Montez ensuite sur la passerelle pour accéder à une console qui vous permettra d'accéder au monte-charges placé derrière le chariot. Lorsque vous arriverez en haut, neutralisez le garde dans la cellule de droite, puis utilisez la console pour ouvrir un sas. Allez ensuite dans l'autre cellule pour récupérer des munitions et une arme, et montez sur le tuyau (Photo 57). Entrez dans le conduit d'aération et prenez l'échelle qui se trouve au niveau de la lumière rouge. Avancez sans vous faire bouffer par les araignées, puis prenez l'ascenseur qui se trouve dans la petite salle ronde. Lorsque vous arriverez en haut, éliminez les deux gardes sans donner l'alarme, puis récupérez une seringue en vous approchant de l'androïde (Photo 58). Tirez sur la caisse pour récupérer des munitions, puis ressortez de la pièce et actionnez l'interrupteur pour appeler un ascenseur. Une fois dans la











salle de contrôle, utilisez la console pour vous téléporter (Photo 59). Sortez de la pièce et prenez les escaliers qui se trouvent sur la droite. Traversez la passerelle et allez vers la gauche pour rencontrer une humanoïde qui vous remettra un passe de niveau 3 (Photo 60). Utilisez ensuite la console qui se trouve sur la droite pour déverrouiller une porte. Retraversez la passerelle et descendez les escaliers pour parcourir un long couloir où vous devrez éliminer quelques ennemis. Prenez l'ascenseur qui se trouve au fond, et une fois en bas, utilisez votre nouveau passe pour ouvrir la porte. Allez tout au bout du couloir, puis dans la pièce de droite, pour passer dans un conduit (Photo 61). Vous allez débarquer dans un entrepôt, et risquez de tomber sur un garde. Sortez-en et allez sur la droite. Une fois au bout du couloir, allez sur la gauche. Utilisez la console qui se trouve près du champ de force, de manière à déverrouiller la soute (Photo 62). Passez ensuite par la porte qui mène à la navette. Avancez jusqu'à une petite salle de contrôle, dans laquelle vous trouverez une humanoïde (Photo 63). Utilisez la console placée derrière elle, puis passez par le petit sas qui se trouve à droite. Vous arriverez dans un entrepôt où vous trouverez un lance-grenades et des munitions. Revenez en arrière pour passer par le sas que vous avez ouvert précédemment. Prenez l'échelle pour arriver au niveau supérieur. Faites le ménage et récupérez tout les items possibles, puis allez chercher un circuit isolinéaire dans la salle des machines (Photo 64). Allez dans la salle des réacteurs pour programmer votre circuit (Photo 65), puis descendez dans la fosse pour insérer le circuit (Photo 66). Retournez dans la salle des machines et servez-vous de la console pour ouvrir le sas qui se trouve sur la passerelle. Avancez doucement dans les couloirs car des ennemis apparaîtront dans votre dos. Dirigez-vous vers la gauche dès que vous en aurez l'occasion, pour trouver un sas qui vous mènera à un circuit isolinéaire vierge (Photo 67 et 68). Retournez dans la première pièce qui se trouvait sur la gauche lorsque vous êtes arrivé dans cette zone, pour programmer votre circuit (Photo 69). Servez-vous de ce dernier pour accéder à la passerelle, mais prenez garde car vous tomberez sur pas mal d'ennemis. Accédez au poste de pilotage pour reprendre le contrôle du vaisseau.

MISSION N° 05 :

Partez vers la droite en prenant soin d'éviter les tirs de la tourelle qui se trouve sur la gauche. Tirez sur les mines qui sont au sol afin de ne pas vous faire avoir bêtement. Vous tomberez sur deux gardes aux abords de l'enceinte, que je vous conseille d'éliminer avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Approchez-vous discrètement de la porte principale et éliminez les deux gardes sans qu'ils puissent donner l'alarme (Photo 70). Allez ensuite sur la gauche pour éliminer un autre garde et récupérez un distrupteur dans une caisse à moitié ouverte. Faites ensuite le plein de munitions en montant sur les caisses. Allez ensuite dans la tour qui se trouve à gauche de











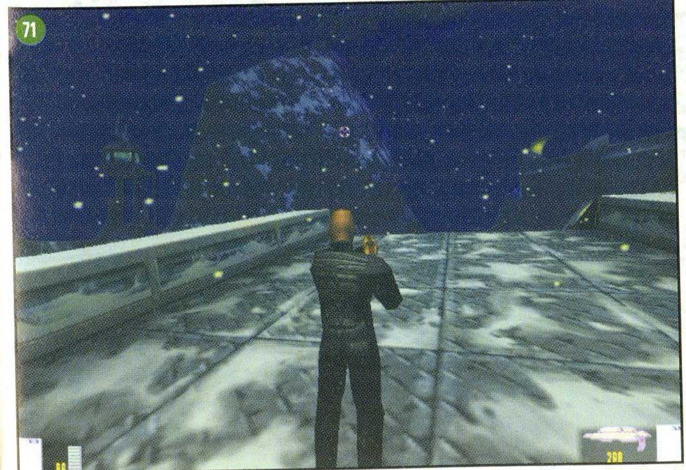


la rampe pour récupérer une carte d'accès (Photo 71). Utilisez ensuite cette carte pour monter à bord du transporteur qui se trouve en bas de la rampe (Photo 72). Une fois à l'intérieur, éliminez le garde avant qu'il ne puisse donner l'alarme. Sortez de la pièce et shootez le garde sur la droite. Ne vous faites pas repérer par la tourelle et allez jusqu'au champ de force (Photo 73). Attendez que la tour soit à l'opposé pour passer, puis tuez tout de suite le garde qui se trouve sur la gauche. Éliminez l'autre garde, puis désactivez le champ de force placé à l'autre bout sans vous faire tirer dessus (Photo 74). Passez par la gauche et ramassez la carte d'accès qui se trouve par terre (Photo 75). Revenez dans la zone précédente et utilisez votre passe pour entrer dans le gros hangar. Éliminez le garde placé à l'intérieur, puis scannez le champ de force qui se trouve derrière la console. Utilisez ensuite votre arme de base pour faire fondre la valve (Photo 76). Maintenant, allez dans le puits et appuyez sur l'interrupteur de droite. Vous avez un premier champ de force dont vous pourrez scanner la fréquence en pointant votre tricordeur sur la droite. Tirez ensuite sur le deuxième champ de force pour que le ricochet détruise le premier générateur de champ de force (Photo 77). Désactivez le deuxième champ et laissez-vous tomber dans le trou. Commencez par dégommer le rat qui se trouve dans cette pièce, puis sortez et allez à droite, pour entrer dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite. Montez sur les caisses et sautez pour ouvrir la trappe (Photo 78). Passez dans le conduit d'aération pour arriver dans la salle qui vous permettra de désactiver les modules de surveillance (Photo 79). Passez ensuite par l'une des deux portes, puis, lorsque vous sortirez du laboratoire, passez derrière le pilier et descendez la rampe. Liquidez les deux gardes, puis actionnez les deux consoles qui se trouvent de part et d'autre pour neutraliser le champ de distrupteur (Photo 80). Lorsque vous remonterez la pente, allez vers la gauche, puis vers la droite, et suivez le couloir. Vous pouvez maintenant récupérer le cylindre isolinéaire principal

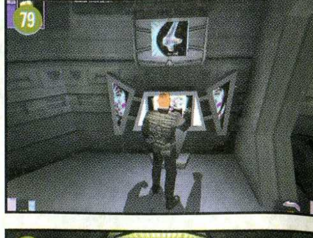


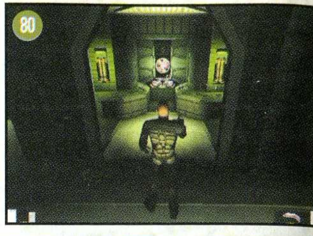


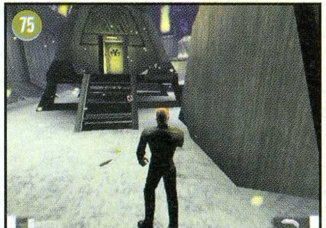







79


80


75

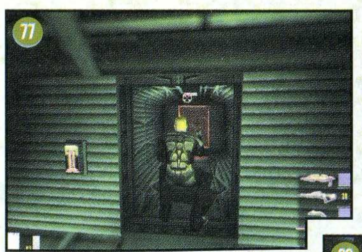

76

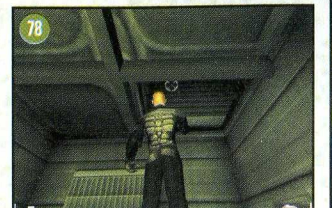

81

(Photo 81). À présent, rejoignez l'ascenseur et vous pourrez voir une très jolie scène cinématique. (Photo 82 et 83).

MISSION N°06 :

Ça va commencer à se corser. Sortez de l'ascenseur et éliminez les bestioles qui vont arriver par la gauche. Vous allez vous retrouver face à une créature que vous avez déjà vue auparavant (Photo 84). Scannez son bouclier puis shootez-la rapidement car ses projectiles sont assez dévastateurs. Placez-vous ensuite devant la console pour ouvrir les deux portes, puis rejoignez la pièce qui se trouve à droite. Éliminez les deux aliens, récupérez les fusils à plasma, activez la console, puis récupérez les deux items dans l'armoire. Revenez dans la pièce où vous avez rencontré votre premier alien, et allez tout droit pour arriver dans un silo (Photo 85). Descendez et remontez par l'autre échelle. Faites une sauvegarde juste après si vous ne voulez pas tomber dans la flotte qui se trouve sous les grilles. Approchez-vous du blessé pour récupérer des mines, puis entrez dans la pièce située sur la droite. Vous devrez vous occuper de trois aliens. Une fois éliminés, continuez votre route pour en dégommer un autre juste après. Prenez garde de ne pas tomber dans le trou qui se trouve plus loin, puis prenez l'ascenseur (Photo 86). Avancez et utilisez la console placée près du blessé (Photo 87), puis entrez dans la pièce suivante et montez sur les passerelles pour shooter les aliens qui se trouvent dans cette pièce (Photo 88). Continuez votre progression pour rencontrer un nouvel alien doté d'un canon à impulsion, que vous pourrez récupérer une fois que vous l'aurez dessoudé (Photo 89). Cette nouvelle arme vous permettra d'éliminer plus rapidement les aliens que vous allez rencontrer. Vous arriverez dans la salle où est entreposé l'orbe et devrez affronter le spectre (Photo 90). Vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser avec votre nouvelle arme.


77


78

MAJOR KIRA NERYS

MISSION N°01 :

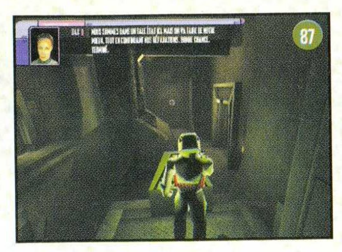
Vous allez devoir réaligner l'antenne de communication. Pour commencez, suivez le personnage qui vous attend dans le couloir pour accéder à la chapelle (Photo 91). Servez-vous de la console pour ouvrir le sas, et une fois à l'intérieur de la chapelle, appuyez sur les deux interrupteurs qui se trouvent sur les socles des statues pour récupérer un Artefac et des


82

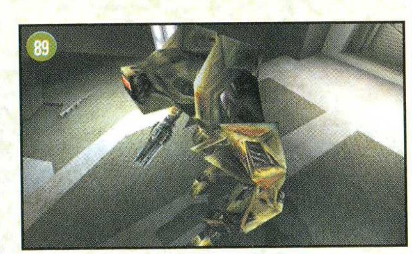
83



84



87



89

hyposeringues (Photo 92). Remontez par les escaliers et traversez le jardin, mais prenez garde aux soldats qui se baladent dans le secteur (Photo 93). Lorsque vous entrez de nouveau dans le bâtiment, utilisez l'Artefact sur la statue, puis prenez une des deux entrées qui vient de s'ouvrir (Photo 94). Soyez prudent, ça grouille de soldats dans les parages. Ne descendez pas tout de suite dans la bibliothèque et prenez les premiers escaliers qui monteront pour trouver des statues munies d'interrupteurs, que vous devrez actionner. Lorsque vous aurez appuyé sur les quatre interrupteurs, vous pourrez récupérer les items cachés dans la bibliothèque (Photo 95). Retournez près de la console qui se trouve dans la pièce après le jardin et utilisez votre carte d'ingénierie (Photo 96). Plongez ensuite dans le bassin pour accéder à une autre zone. Sortez de l'eau et utilisez les consoles pour libérer l'accès de sortie. Descendez ensuite dans la fosse en prenant soin d'éliminer les gardes, puis servez-vous de la console pour lever la grille placée en bas (Photo 97). Lorsque vous rencontrerez le personnage qui se trouve sur la passerelle, suivez-le et tirez sur les mines posées devant vous (Photo 98). Ne traînez pas sinon vous allez vous faire allumer par les chasseurs. Lorsque vous arriverez devant le champ de force, scannez-le puis tirez sur le module qui se trouve derrière pour le désactiver, et faites de même pour le suivant. Utilisez la console qui se trouve dans l'autre pièce pour vous créer un nouveau passage, puis prenez l'échelle placée derrière pour accéder au bassin. Maintenant que vous êtes dans la tour, entrez dans le bâtiment, puis allez vers la droite pour entrer dans une pièce, où il faudra appuyer sur un interrupteur placé sous la lampe de gauche, pour récupérer un Artefact (Photo 99). Vous trouverez aussi une console, mais vous n'avez pas encore la carte qui vous permettra de la faire fonctionner. Montez à l'étage et visitez les pièces pour récupérer la carte de contrôle (Photo 100). Redescendez pour utiliser votre carte, puis montez tout en haut de la tour pour arriver devant un champ de force que vous



90



91



88



92



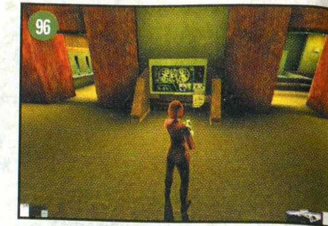
85



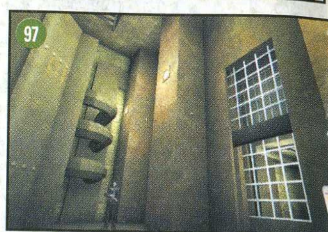
86



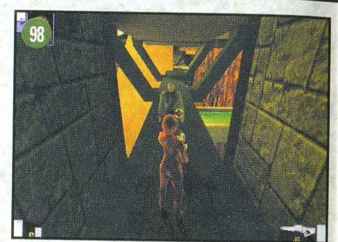




96



97



98



99

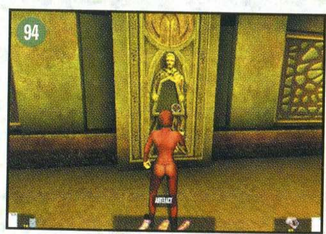
allez scanner. Utilisez les consoles pour terminer votre mission **(Photo 101)**.

MISSION N°02 :

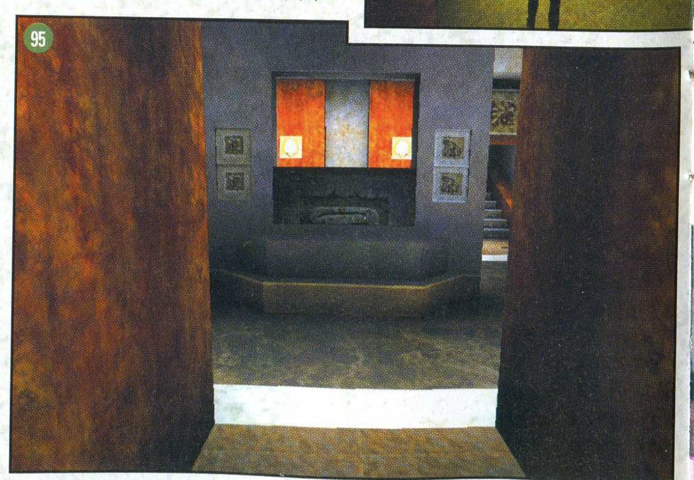
Rejoignez l'ascenseur puis allez vers les écoutilles. Lorsque vous arriverez sur votre lieu de mission, montez les escaliers, puis allez sur la gauche. Descendez les escaliers, puis allez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce où une araignée vous attend. Récupérez la carte de contrôle qui est posée sur la caisse de gauche, puis revenez en arrière et entrez dans la pièce à droite des escaliers de bois. Utilisez votre carte pour ouvrir la grille dans la pièce que vous venez de visiter **(Photo 102)**. Récupérez les items qui se trouvent dans la salle où vous allez débarquer, puis avancez dans le conduit d'aération situé de l'autre côté. Prenez ensuite l'ascenseur pour descendre dans la mine. Vous allez arriver dans une nouvelle zone dont la sortie est bloquée **(Photo 103)**. Allez sur la droite et passez par la porte de gauche pour atteindre le sommet, où vous pourrez vous servir d'une console **(Photo 104)**. Redescendez et allez récupérer un inducteur dans le générateur qui se trouve dans la pièce en face. Ressortez et allez vers la droite, puis utilisez l'inducteur sur la machine afin de pulvériser la roche qui vous empêche de passer **(Photo 105)**. Rejoignez la pièce qui se trouve sur la droite au fond du couloir pour récupérer des munitions, puis continuez votre route après la grille pour atteindre l'ascenseur. Descendez ensuite les escaliers métalliques, puis passez au dessus de la cuve que vous trouverez sur la droite. Avancez jusqu'au bout de la galerie, passez par la grille qui se trouve sur la droite si vous avez besoin de vous recharger en items quelconques, puis poursuivez votre route pour arriver devant le temple **(Photo 106)**. Entrez et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une série de quatre interrupteurs **(Photo 107)**. Appuyez dessus dans l'ordre suivant : 2, 4, 3, 1.



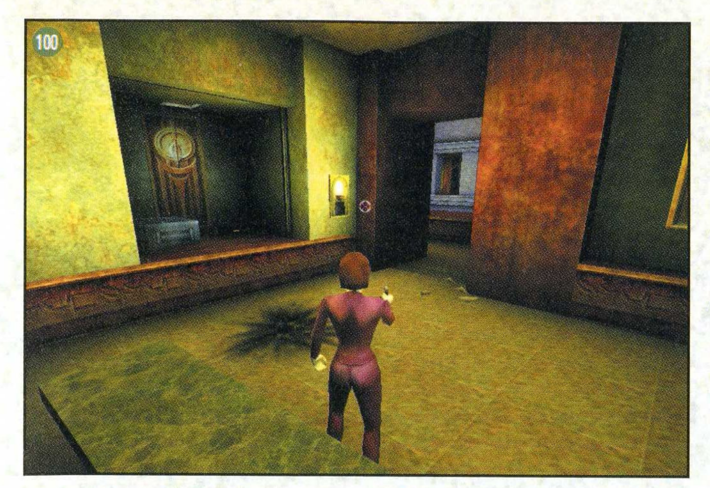
93



94



95





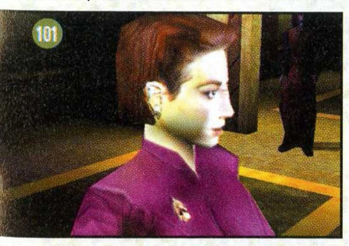


L'interrupteur numéro un correspond au premier en partant de la gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez à l'extérieur. Descendez la rampe et allez vers la gauche pour récupérer des munitions, puis montez et prenez les escaliers placés au centre. Vous devez entrer ensuite dans deux pièces qui se trouvent de part et d'autre (Photo 108). Le but de la manœuvre est d'appuyer sur les deux interrupteurs afin de faire tourner les statues (Photo 109). Allez maintenant appuyer sur les quatre interrupteurs que vous venez de faire apparaître pour accéder à la salle centrale. Même système que sur les interrupteurs précédents (Photo 110).

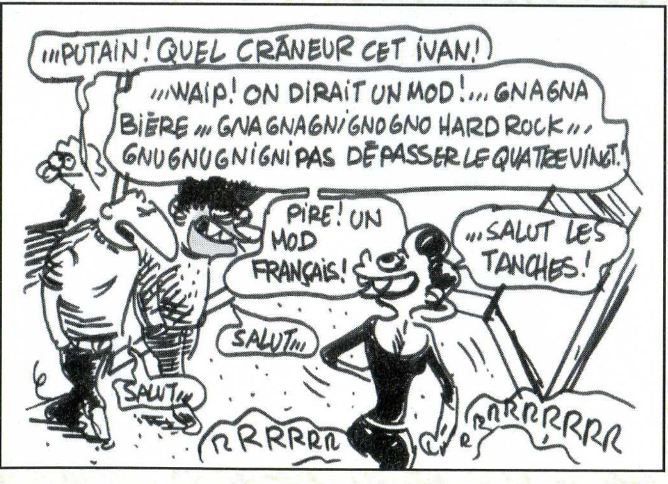
MISSION N°03 :

Prenez l'ascenseur puis allez vers les écoutilles. Lorsque vous arriverez devant la grande console, prenez à droite et descendez la sentinelle. Servez-vous de la console qui se trouve à côté du blessé pour débloquer le sas placé derrière. Pénétrez dans la salle, puis débarrassez-vous des soldats avant d'utiliser la console (Photo 111). Faites la même manip de l'autre côté avant de revenir dans le hall pour vous servir de la console principale, qui vous permettra de déverrouiller le sas situé en face (Photo 112). Traversez le silo puis passez par l'autre sas. Comme la porte est bloquée, cassez les deux plaques qui sont sur les côtés, puis prenez le conduit qui se trouve sur la gauche (Photo 113). Prenez l'échelle placée au fond, puis cassez la plaque pour sortir du conduit. Attention à la tourelle qui se trouve sur la droite ; le mieux pour la neutraliser est de tirer sur les bidons placés à proximité. Allez ensuite dans la grande salle où vous devrez éliminer les deux ennemis, puis actionnez la console pour





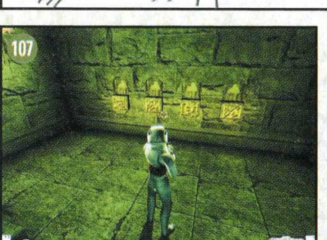






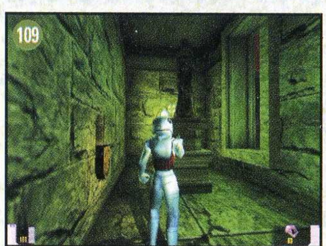










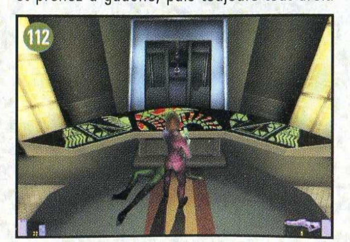


récupérer le premier cylindre (Photo 114). Passez ensuite dans la salle où vous devrez vous servir de la grande console, pour faire bouger la plate-forme qui se trouve dans le silo (Photo 115). Continuez votre progression pour arriver dans la grande salle où vous allez récupérer le deuxième cylindre. Prenez le temps d'éliminer les tourelles avant d'entrer. Lorsque vous aurez vos deux cylindres, retournez dans le silo pour les placer (Photo 116). Une fois cette tâche accomplie, prenez l'ascenseur pour atteindre la salle qui se trouve en en bas. Faites le ménage, puis allez à la console qui se trouve dans la fosse.

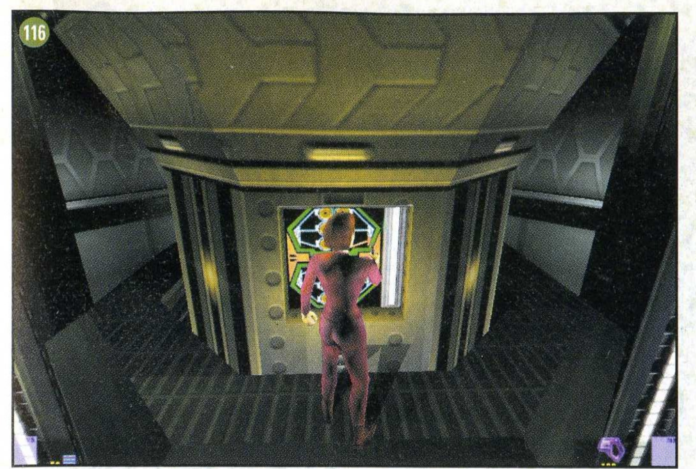
MISSION N°04 :

Commencez par allez sur la gauche pour trouver un ascenseur. Sortez de l'ascenseur et prenez à gauche, puis toujours tout droit. Lorsque vous arriverez dans un couloir qui tourne vers la droite, prenez la première porte sur la gauche pour trouver un blessé, sur lequel vous allez récupérer un circuit principal (Photo 117). Vous trouverez une hyposeringue et des munitions dans le petit couloir qui se trouve juste derrière lui. Prenez l'ascenseur pour descendre, et lorsque vous en sortirez, vous tomberez en pleine bagarre. Sortez de l'ascenseur, allez à droite puis à gauche, et prenez la première porte que vous trouverez sur votre droite pour récupérer un circuit de contrôle (Photo 118). Ressortez de la pièce, allez à droite puis à gauche, jusqu'à vous trouver devant une porte où vous allez insérer votre circuit pour entrer (Photo 119). Insérez ensuite votre deuxième plaquette dans la bibliothèque (Photo 120). Allez maintenant à la console qui se trouve derrière, pour remettre le système de tir des torpilles en état de marche. Sortez de la pièce et allez vers la gauche pour prendre un ascenseur qui vous permettra de monter au niveau supérieur. Vous trouverez deux membres d'équipage qui ont été attaqués par le métamorphe (Photo 121). Prenez le conduit qui se trouve juste à côté d'eux. Lorsque vous en sortirez, visitez toutes les pièces pour récupérer des items et une carte d'ingénierie vierge (Photo 122). Rejoignez la salle des machines pour programmer votre carte, puis













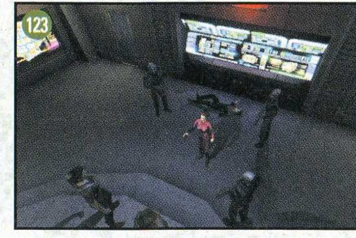
descendez dans la fosse avec votre respirateur pour utiliser celle-ci. Vous recevrez un massage spécifiant que vous devez rejoindre la salle des machines, mais une surprise vous attend (Photo 123).

MISSION N°05 :

Cassez la lampe qui clignote pour récupérer un composant, puis utilisez-le sur le circuit qui se trouve sur la gauche afin d'ouvrir le panneau (Photo 124). Avancez dans les conduits et prenez garde à la tourelle placée près des gros ventilateurs (Photo 125). Traversez en courant et sautez pour attraper la poutrelle qui se trouve juste après (Photo 126). Continuez d'avancer rapidement pour ne pas vous faire trop allumer par la deuxième tourelle, puis empruntez le petit conduit placé au bout. Descendez en essayant d'éviter les arcs électriques, et vous arriverez dans une pièce où l'on vous remettra une carte (Photo 127). Récupérez l'arme qui se trouve dans le placard, puis tirez sur le bidon pour vous créer un passage. Passez par l'ouverture, puis cassez la caisse pour récupérer des munitions. Allez vers la gauche et grimpez sur les tuyaux pour atteindre la grille qui se trouve au-dessus. Lorsque vous arriverez dans la grande salle, faites le ménage puis prenez les ascenseurs. Lorsque vous arriverez au niveau des tourelles, allez tout de suite sur la console qui se trouve au centre (Photo 128). Grimpez pour atteindre les cellules où se trouvent les armes, puis dans









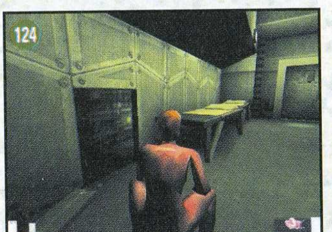




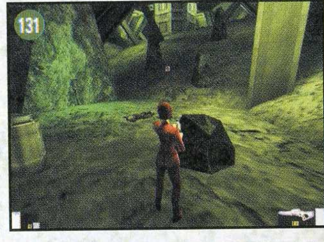












la deuxième cellule, passez par la grille d'aération. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une immense salle où vous devrez utiliser les poutrelles pour descendre (Photo 129). Allez au centre et servez-vous des trois consoles pour faire apparaître quelques amis. Prenez ensuite l'échelle pour marcher sur la poutrelle afin d'atteindre la grille d'aération qui se trouve de l'autre côté. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une immense caverne (Photo 130). Descendez pour récupérer un maximum d'items et une carte d'accès niveau 2 (Photo 131). Prenez ensuite le monte-charges et utilisez la console qui se trouve dans la cellule pour vous créer un autre passage (Photo 132). Ne traînez pas si vous ne voulez pas vous faire griller. Lorsque vous arriverez au bout, prenez le monte-charges qui se trouve sur la gauche. Une fois en haut, récupérez une nouvelle arme dans l'armoire, puis sortez. Allez à gauche, et entrez dans le conduit qui se trouve au sol. Avancez rapidement pour ne pas vous faire shooter par les tourelles, jusqu'à arriver dans la salle où se trouve la console qui vous permettra de neutraliser la tourelle (Photo 133). Sortez du complexe pour passer à la mission suivante.



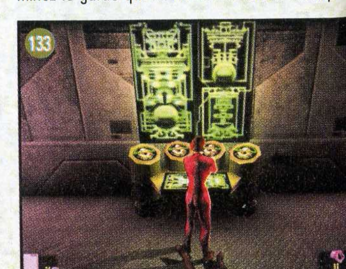


MISSION N°06 :

Déplacez-vous sans votre arme à la main et éliminez le garde qui se trouve devant le champ







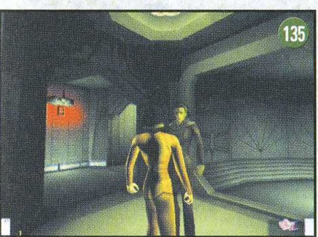
de force. Lorsque vous serez passé de l'autre côté, restez sur vos gardes pour ne pas vous faire avoir par surprise. Entrez dans le bâtiment où se trouve la scientifique pour récupérer une carte **(Photo 134)**, puis sortez par la porte située en face des escaliers pour rejoindre un bâtiment scientifique, qui vous permettra d'avoir accès au labo. Une fois en bas, trouvez la scientifique pour récupérer une carte, puis entrez dans le labo **(Photo 135)**. Une fois à l'intérieur, vous devrez récupérer une autre carte qui se trouve sur la scientifique puis rejoindre l'ascenseur pour récupérer l'orbe **(Photo 136 et 137)**.

MISSION N°07 :

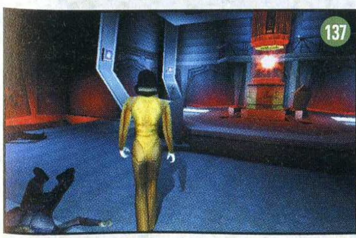
Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où deux aliens vous attendent **(Photo 138)**. Scannez leurs boucliers pour les éliminer, puis avancez jusqu'à ce qu'un membre de l'équipage soit pris à partie par un alien. Méfiez-vous car ce dernier peut vous faire très mal s'il vous touche. Suivez ensuite le membre d'équipage et actionnez la console **(Photo 139)**. Revenez sur vos pas et entrez dans la petite salle de contrôle qui se trouve sur la droite pour vous servir de la console située derrière la baie vitrée. Lorsque vous aurez ouvert le sas qui se trouve au fond, préparez-vous à éliminer les deux aliens qui se trouvent derrière. Actionnez la console pour ouvrir le sas qui se trouve sur la droite **(Photo 140)**. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un couloir où un alien vous attend. Passez ensuite par les deux sas et éliminez les deux aliens avec votre phaser pour récupérer leurs armes. Entrez ensuite dans la salle où se trouve le spectre et allumez-le jusqu'à la scène cinématique **(Photo 141)**. Revenez dans la salle où vous avez utilisez la console pour accéder au conduit, puis allumez les deux aliens qui vous attendent. Entrez ensuite dans le sas qui se trouve sur la gauche pour voir le combat final **(Photo 142)**.

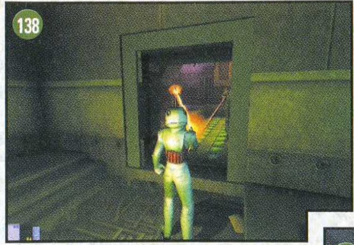
Capt'ain Ta Race...


134


135


136


137


138


139


141


143


140



F1 Racing Championship : le Grand Prix d'Imola

Le grand prix d'Imola, qui aura lieu le 15/04, risque d'être très disputé, et tout porte à croire que Shumacher ne lâchera pas le morceau facilement à domicile. Quoi qu'il en soit, voici mes réglages perso, que vous pouvez utiliser si vous aimez la glisse.



Choix des pneumatiques

Pression des trains avant :	1.25
Pression des trains arrière :	1.25

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant :	23
Aileron arrière :	25

Répartition des freins

Frein avant :	54 %
Frein arrière :	46 %



Boîte de vitesses :

Première :	32
Seconde :	42
Troisième :	50
Quatrième :	60
Cinquième :	66
Sixième :	72
Septième :	78

Différentiel :	3







Géométrie\Carrossage

Avant gauche :	2.00
Avant droit :	2.00
Arrière gauche :	1.00
Arrière droit :	1.00

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche :	-0.10
Avant droit :	-0.10
Arrière gauche :	0.00
Arrière droit :	0.00

Géométrie\Hauteur de caisse

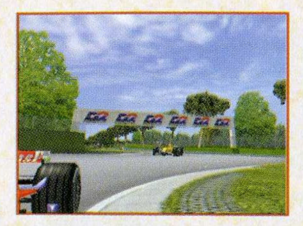
Avant :	67 mm
Arrière :	72 mm

Géométrie\Angle de braquage

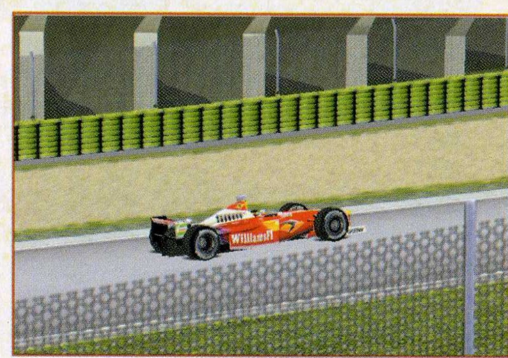
Angle :	22°











Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche :	4 300
Compression avant gauche :	3 500
Détente avant droite :	4 300
Compression avant droite :	3 500
Détente arrière gauche :	5 200
Compression arrière gauche :	4 200
Détente arrière droite :	5 200
Compression arrière droite :	4 200

Suspension\Ressort

Avant gauche :	85 000
Avant droite :	8 500
Arrière gauche :	100 000
Arrière droite :	10 000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche :	57
Avant droit :	57
Arrière gauche :	57
Arrière droit :	57

Suspension\Barre antiroulis

Avant :	94 800
Arrière :	69 300

F1 Racing Championship : le Grand Prix de Barcelone

Direction Barcelone le 29/04. Ce circuit est relativement rapide et nécessite de très bons appuis dans les courbes. Là encore, il vous faudra faire un compromis entre vitesse de pointe et appuis au sol.

Choix des pneumatiques

Pression des trains avant :	1.25
Pression des trains arrière :	1.25

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant :	19
Aileron arrière :	22

Répartition des freins

Frein avant :	53 %
Frein arrière :	47 %

Boîte de vitesses :

Première :	0.33
Seconde :	0.45
Troisième :	0.54
Quatrième :	0.63
Cinquième :	0.72
Sixième :	0.76
Septième :	0.81



Différentiel :	2















Géométrie\Carrossage

Avant gauche :	-2.10
Avant droit :	-2.10
Arrière gauche :	-1.00
Arrière droit :	-1.00

Géométrie\Parallélisme

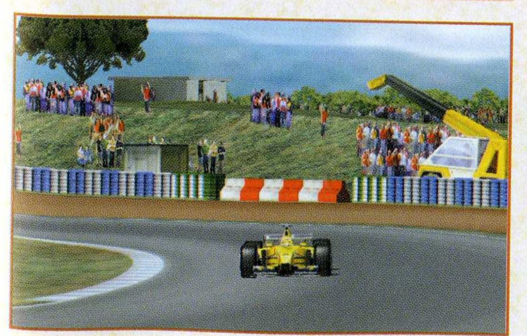
Avant gauche :	-0.10
Avant droit :	-0.10
Arrière gauche :	0.00
Arrière droit :	0.00

Géométrie\Hauteur de caisse

Avant :	71 mm
Arrière :	76 mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle :	22°







Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche :	5 400
Compression avant gauche :	4 000
Détente avant droite :	5 400
Compression avant droite :	4 000
Détente arrière gauche :	5 400
Compression arrière gauche :	4 100
Détente arrière droite :	5 400
Compression arrière droite :	4 100

Suspension\Ressort

Avant gauche :	85 000
Avant droite :	85 000
Arrière gauche :	95 000
Arrière droite :	95 000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche :	57
Avant droit :	57
Arrière gauche :	55
Arrière droit :	55

Suspension\Barre antiroulis

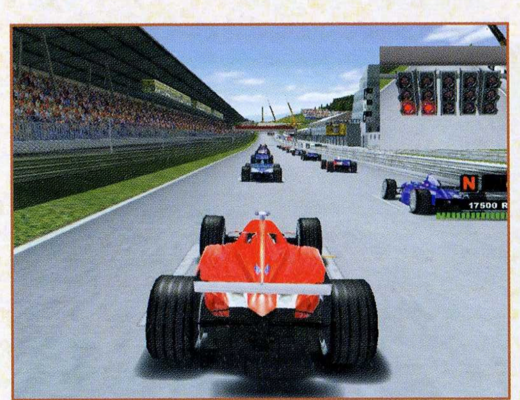
Avant :	102 750
Arrière :	60 000



Aide de jeu

F1 Racing Championship : le Grand Prix d'A1 Ring

Le 13/05, nous retournerons sur le fameux circuit où nous avions été au bout de nous-mêmes, et sans Photoshop. Oubliez les réglages de l'année dernière car ils n'ont plus rien à voir avec cette nouvelle version.





Choix des pneumatiques

Pression des trains avant :	1.30
Pression des trains arrière :	1.30

Choix et réglage aérodynamique

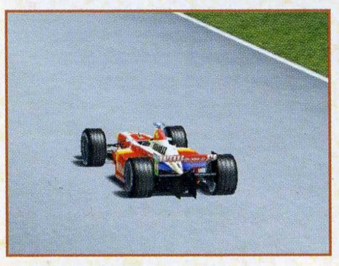
Aileron avant :	22
Aileron arrière :	21

Répartition des freins

Frein avant :	55 %
Frein arrière :	45 %

Boîte de vitesses :

Première :	0.33
Seconde :	0.43
Troisième :	0.52
Quatrième :	0.61
Cinquième :	0.67
Sixième :	0.72
Septième :	0.76
Différentiel :	3









Géométrie\Carrossage

Avant gauche :	-2.10
Avant droit :	-2.10
Arrière gauche :	-1.10
Arrière droit :	-1.10

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche :	-0.10
Avant droit :	-0.10
Arrière gauche :	0.00
Arrière droit :	0.00

Géométrie\Hauteur de caisse

Avant :	70 mm
Arrière :	75 mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle :	23°



Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche :	5 400
Compression avant gauche :	4 200
Détente avant droite :	5 400
Compression avant droite :	4 200
Détente arrière gauche :	5 400
Compression arrière gauche :	4 200
Détente arrière droite :	5 400
Compression arrière droite :	4 200

Suspension\Ressort

Avant gauche :	80 000
Avant droite :	80 000
Arrière gauche :	95 000
Arrière droite :	95 000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche :	55
Avant droit :	55
Arrière gauche :	55
Arrière droit :	55

Suspension\Barre antiroulis

Avant :	10 000
Arrière :	60 000

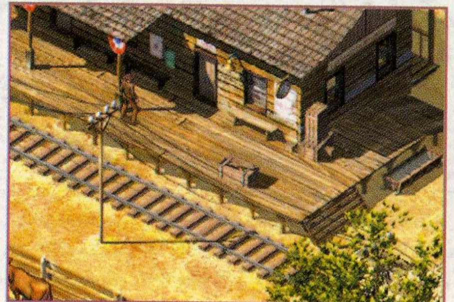


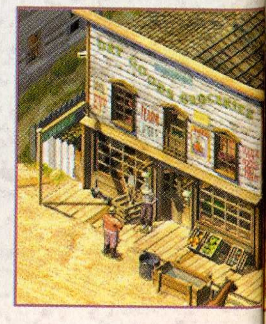




Desperados

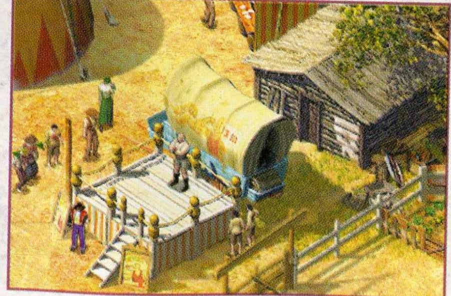
Voici un des jeux les plus tripants du moment, et pour vous donner l'eau à la bouche, voici les deux premiers niveaux. Le premier niveau étant un tutorial, apprenez à utiliser votre personnage principal, ainsi que toutes ses caractéristiques. Il en va de même pour le second. Prenez tout de suite l'habitude de cacher vos victimes dans les bâtiments afin d'éviter de donner l'alarme. Le personnage le plus intéressant est certainement la fille, qui peut neutraliser pas mal de gardes en les attirant puis en leur donnant un violent coup de savate. En ce qui concerne le tireur d'élite, il peut neutraliser une grande quantité de gardes d'un seul coup avec ses petites fioles. Essayez d'avoir toujours cette éventualité à l'esprit afin de gagner un maximum de temps dans vos actions. Un bâton de dynamite plus une petite fiole peuvent vous faciliter la vie en un rien de temps. Faites très attention avec les sauvegardes rapides ; je ne saurai trop vous conseiller de faire de vraies sauvegardes de temps en temps, afin de ne pas perdre bêtement toutes les bonnes actions que vous auriez pu faire auparavant. Essayez toujours plusieurs tactiques pour ne pas rester bloqué sur la même à chaque fois. Vous pourrez de la sorte être beaucoup plus efficace et au premier coup d'œil, vous saurez comment mener vos actions.

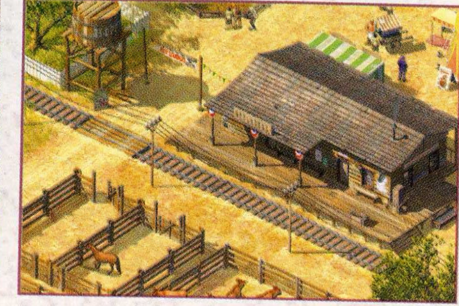




DESPERADO







SOUTHERN COMFORT





POINT N° 01 :

Vous allez commencer tout en haut de la carte et devrez amener votre futur compagnon de route tout en bas, pour récupérer des chevaux afin de vous enfuir. Portez-le petit à petit lorsque les zones que vous aurez traversées seront sûres. Éliminez le premier garde en faction, puis planquez-le derrière la botte de paille. Occupez-vous ensuite du second qui se trouve sur la gauche.

POINT N°02 :

Éliminez les deux gardes qui se trouvent à proximité et planquez-les dans les bâtiments.

POINT N°03 :

Débarrassez-vous des deux gardes qui surveillent cette zone et cachez leurs dépouilles dans la petite maison du haut.

POINT N°04 :

Vous n'êtes pas obligé de vous occuper du garde habillé en blanc. Passez rapidement sur la droite en ayant un bon timing pour vous occuper de la sentinelle qui se trouve en bas.

POINT N°05 :

Planquez la sentinelle sous les feuillages afin qu'aucun autre garde ne puisse repérer sa présence.

POINT N°06 :

Occupez-vous dans un premier temps de la sentinelle qui patrouille sur le chemin, puis du garde en faction dans le kiosque.

POINT N°07 :

Neutralisez le garde qui patrouille près de la sortie afin de ne pas avoir de problème lorsque vous sortirez avec les chevaux.

POINT N°08 :

Occupez-vous des deux gardes qui se trouvent dans la zone des écuries et il ne vous restera plus qu'à filer à l'anglaise.


4
5
6
7
8

GABRIEL LOPEZ

En détresse

Joueurs, joueuses de tous pays, unissez-vous... Contre le bug aventureux, le blocage rôlistique, l'interrogation ludique, le coinçage d'action, l'angoisse en troisdés, serrez les rangs. Affrontez l'énigme, résolvez les casse-tête et complétez l'histoire. Dans cette rubrique, posez vos questions ludiques, et dépannez vos camarades bloqués. Envoyez toute correspondance à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Pour les courriers électroniques : crack@joystick.fr



OUTCAST

Salut, je suis bloqué dans le fabuleux jeu qu'est Outcast. En fait, j'ai déjà les MONS du Shamazaar, Motazaar et Okasankaar. Je n'ai pas celui de Okaar, car je ne sais pas où est la Daokas (porte sacrée) qui mène à ce monde. Pourriez-vous m'indiquer où elle se trouve ? Merci d'avance.

Réf.: N°12601, Nico

IGI PROJECT

Je m'adresse à tous ces mercenaires fourbes et collectionneurs d'armes jouant à ce magnifique jeu, et je sais qu'il y en a. Bon voilà, après quelques heures de jeu, je suis carrément tombé la gueule sur le clavier, ébahi par de splendides armes telles que le MI6 A2, Dragunov, Jackhammer et autres merveilles du genre, prêtes à disséquer un soldat à 10 m de distance. Mais après avoir lu et relu le manuel, je remarque qu'il manque une arme à ma collection et pas la moindre. Il n'y a qu'une image, mais selon moi, c'est un colt. J'ai vraiment fouillé tous les recoins de tous les niveaux, mais rien... Alors, oubli des programmeurs, ou c'est moi qui suis passé à côté sans la voir ? J'en profite pour demander si quelqu'un n'a pas des cheats pour protéger Anya, à la fin ; car c'est un peu beaucoup la galère... Help ! Toute aide sera la bienvenue et merci quand même.

Réf.: N°12602, Whiterabbit

IMPERIUM GALACTICA 2

Bonjour à tous. Je suis actuellement bloqué dans la première mission des Solariens dans Imperium Galactica 2. J'ai beau faire toutes les alliances possibles avec les empires les plus puissants, je n'arrive toujours pas à venir à bout de l'empire Kra'Hen. Comment puis-je faire, car leur technologie est absolument supérieure à la mienne ? Merci.

Réf.: N°12603, JayL@Trick

SPQR

Avé, centurions... Je fais appel à vous, car je suis bloqué dans le jeu SPQR. C'est un vieux jeu sorti en 1996. Le but est de déjouer les plans d'un vilain qui veut détruire Rome. Je suis bloqué devant le coffre de Gordien. Il faut entrer une combinaison. Quelqu'un pourrait-il m'aider, soit en me donnant quelques indices, soit en me donnant le code. Merci à vous.

Réf.: N°12604, Noël

BALDUR'S GATE 2

Hello tous les tueurs de dragons, disrupteurs de vampires ! C'est un paladin qui réclame votre aide ! Dans le bâtiment de l'ordre radieux, on me demande d'infiltrer le groupe d'Anarg, le paladin déchu dans le district du pont. Mais là, pas moyen de le trouver ! Alors s'il vous plaît, éclairez ma lanterne. Ça ferait une quête de plus pour atteindre le 18e niveau ! (vise les yeux bouh !)

Réf.: N°12605, Stéphane

GRIM FANDANGO

Bonjour à tous, je suis arrêté dans ma progression, dans le vraiment superbe Grim Fandango. Je me trouve dans la forêt immobile, avec le chauffeur, après avoir liquidé le raton laveur. Qu'est-ce que je dois faire avec l'arbre, la brouette et les quatre pompes ? J'ai constaté que je pouvais employer la brouette pour couper les pompes en la plaçant sur le tuyau lié à la pompe choisie, mais à part ça, je sèche. Quelle est la solution de l'énigme ? Muchos mercis d'avance.

Réf.: N°12606, XTango

LES CHEVALIERS D'ARTHUR

Salut. Dans ce magnifique jeu de Cryo, je me retrouve coincé à la 4e quête de Tintagel, avec le paladin. Je n'arrive pas à me rendre au camp des esclaves... Quel que soit le chemin pris, je tombe dans une embuscade et me fais attaquer (et tuer bien sûr) par des ogrillons. Comment faire pour passer cette pénible étape ? Je compte sur votre aide. Moult remerciements.

Réf.: N°12607, Gauvain

! Réponses

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°12403, Pompier2b

Salut à toi Pompier2b ! Pour tuer les Muloups, la solution s'appelle immobilisation. Alors là, c'est du gâteau ! Sinon, les élémentaires sont une bonne alternative. Attire les Muloups avec un perso, bloque-les dans l'ouverture avec tes créatures et balance-leur tout ce que tu peux en ne te concentrant que sur un seul Muloup majeur à chaque fois (crée des créatures pour remplacer celles qui mourront, ces sales bêtes ne doivent pas franchir la porte !). Courage, tu finiras par en venir à bout...

Gandalf le Gris

RAYMAN 2

Réf.: N°12404, Waffle01

La solution à ton problème est simple : Globox ne te suit pas, car il ne peut pas passer. Tu dois tirer sur le tronc d'arbre qui a un pansement, pour le faire tomber. Cela sert de pont pour ton bleu ami, qui pourra alors éteindre le feu. Voilà, bonne chance pour la suite, tu as fait à peu près les deux tiers du jeu.

Neo Denton

HALF-LIFE OPPOSING FORCES

Réf.: N°12405, Empereur

Oui, apparemment il s'agit d'un bug fréquent, puisque j'y ai été confronté, mais rassure-toi, il y a un moyen de le contourner, en utilisant le cheat code qui permet de traverser les murs. Donc, place-toi devant le mur vitré d'où tu peux voir le garde se faire tirer dessus. Active la console (touche « petit 2 », puis tape « noclip ». Cela te permettra de traverser le mur pour te retrouver dans la même pièce que le garde. Retape « noclip » pour désactiver le mode passe-muraille, puis sors ton meilleur flingue pour descendre le garde (vite, car il va riposter). Une fois celui-ci mort, tu verras l'alien apparaître et enlever le scientifique en cassant la vitre au passage. Cela signifie que le bug c'est « décoincé », et que tu peux donc continuer le jeu, Alléluia ! Je n'ai pas constaté d'autres bugs de ce type. Pour rappel, pour avoir la console, créez un raccourci: C:\....\half-life\hl.exe -dev -console -game gearbox. En fait, le problème de ton CD (et du mien) est que les rayons bleus (que le garde reçoit) sont inoffensifs !!! Les monstres qui lancent ces rayons sont donc doux comme des agneaux (ou des kiwis, c'est selon) et quand tu auras l'arme qui sert à envoyer ça, elle ne te servira à RIEN. Je crois qu'il existe un patch pour résoudre ce problème sur le site de Sierra (http://www.sierra.fr) dans la rubrique download de Half-Life Generation 2. Bonne continuation.

Bruno, KP3, Le Par1, Alexios

CONFLICT FREESPACE : SILENT THREAT

Réf.: N°12502, Dead Pe

Haaaaaa (vieux souvenirs), ce jeu était plus qu'extraordinaire. Je me souviens de cette mission (je crois même que c'est la d..., enfin chut). J'avançais vite, j'enquillais les missions et, arrivé là, D-a-m-n-e-d ! J'arrive pas à tout casser ! Eh bien voilà le truc, c'est qu'il y a un peu de finesse dans ce jeu ! Le but est de détruire une partie de ce vaisseau (je ne sais plus laquelle). Regarde le nom donné et utilise la touche « target » qui ne vise que les parties de vaisseau : moteurs, canons, etc. (si tu ne sais pas l'utiliser, refais le didacticiel qui t'apprend vraiment à piloter. De plus, si tu le refais maintenant, tu te perfectionneras un peu plus avec des choses que tu n'as pas vues). Utilise-la touche, et une fois que tu auras trouvé la cible recherchée, ordonne à tes coéquipiers (s'ils ne sont pas tous morts) de détruire ce que tu vises. Aide-les mais fais vite ! Voilà, ce qui change là, c'est que tu ne peux pas tout faire seul. Il y a vraiment un travail d'équipe obligatoire. Si tu as la config qui suit, achète le 2, on le trouve en budget. Sérieux, il est génial...

[NJ]GrosNain, Max Sterling

HALF-LIFE : OPPOSING FORCES

Réf.: N°12503, Zeril

Hello Zeril, tuer la grosse bêbête verte (Big Mamma) est assez simple. Comme tu l'as remarqué, seuls les deux fusils laser sont capables de blesser l'alien, mais cela ne suffit pas. En fait, tu remarqueras qu'après lui avoir grillé les yeux, une douleur atroce va le faire crier, ce qui entraînera l'ouverture de son ventre ou de ce qu'il a à la place. Il faut descendre des plates-formes et te mettre en face de lui. Tu verras dans cette ouverture une sorte de lumière en forme de porte spatio-temporelle. La suite est assez facile. Prends une de tes armes les plus dévastatrices (surtout la sulfateuse) et dégomme la loupiotte rose, mais fais gaffe, à chaque fois, la bête va lancer un portail « aller simple pour Xen » et un streum va en sortir : un shocktrooper de la race X. Remonte près des lasers et recommence l'opération. Après trois ou quatre traitements de ce genre, Big Mamma finira par crever. Bon, je te souhaite bonne chance pour la suite... En fait, après ce combat, c'est la fin du jeu... Désolé...

Solid Snake, Spitfire, crazy killer, Procto, Sayrus, Max...

BALDUR'S GATE

Réf.: N°12507, Tortolax d'Isyldour

Baldurdur de s'en sortir, hein ? Non, il n'y a pas d'arme spéciale démon de cachée dans la sphère, mais j'espère que tu disposes déjà de quelques armes +3 (fléau de l'éternité, lame de roses...), autrement tu es sans doute arrivé trop rapidement à cette quête, ; peut-être que tes personnages n'ont pas assez bourlingué ailleurs pour avoir les niveaux suffisants pour baffer le Démon, ou plutôt « les », il y en a en effet plusieurs (nombre variable : 2, 3, ou plus !). Si c'est le cas, il faut reprendre une sauvegarde du jeu avant la quête de la sphère planaire et se lancer dans d'autres missions, histoire de monter un peu le niveau des troupes. Sinon, il y a peut-être un manque de stratégie dans l'attaque. Je te fournis la mienne, en 4 phases, qui m'a permis d'en finir assez rapidement avec les Démons.

1) Se protéger

Avant toute action, lance les sorts de défense (Bénédiction, Protection contre le charme, Protection contre le mal...) pour abaisser au maximum la classe d'armure, et réduire toute possibilité de domination mentale.

2) Garder le(s) Démon(s) pour la fin

Attire les « petits monstres » qui constituent la cour du Démon pour les baffer les uns après les autres. Il faut pour cela un Voleur « caché dans l'ombre » ou rendu « invisible » par un sort qui s'approchera assez près (mais pas trop, sinon le Démon participe) des monstres, puis qui se sauvera vers le groupe dès que les monstres le détecteront.

3) Consolider les troupes

Booste au maximum les guerriers (potions de force, vitesse, etc.). Invoque des créatures qui serviront de chair à canon lors de l'assaut. C'est très important pour « détourner » l'attention du Démon (un seul à la fois !). Les créatures invoquées n'auront certainement pas le niveau nécessaire pour blesser le Démon mais, pendant ce temps, ce dernier ne touche pas les guerriers qui, eux, ne se priveront pas de le latter.

4) Lancer l'assaut

Envoie le groupe avec les créatures et les magiciens devant. Prévois un ou deux « flècheurs » (le Voleur par exemple, resté en arrière). Eh oui ! Comme de toute façon, la Bête est pourrie de protections contre la magie, les sorts ont peu de chances de l'affecter. En envoyant les Magosdevant, ce sont eux qui se récolteront les sorts de paralysie, laissant le champ libre aux Guerriers pour la baston (ils doivent toutefois arriver tout de suite après, car pas question de laisser les Magos se faire baffer sans défense). Le truc marrant, c'est que pendant que les Guerriers baffent, les Magos trouvent le temps de récupérer de leur paralysie, et peuvent donc agir tout de suite après les Guerriers (en continuant d'« alimenter » l'attaque avec l'invocation de nouvelles créatures, par exemple). Enfin, inutile de préciser qu'il ne faut pas hésiter à rompre le combat en cas de danger pour aller se reposer avant de relancer l'attaque !

- Autre méthode, si tu peux invoquer des élémentaux de feu : invoque un (ou des) élémental(s), puis cache ton voleur dans l'ombre. Dirige ton (tes) élémental(s) vers la zone du Démon en le suivant presque en limite de portée visuelle avec ton voleur. En avançant de cette manière, ton ami enflammé va repérer le démon et lui sauter dessus, sans que toi, tu sois détecté. Reste hors de portée visuelle du démon. Le combat se passera hors écran et va être très long, car l'élémental ne touche que très rarement, mais vu qu'il est résistant, à la longue, il devrait se farcir le Démon. Si, manque de chance, c'est le Démon qui rétame la torche humaine, retourne à tes compagnons, invoque un autre enflammé et remets ça.
- Autre possibilité : occupe le Démon avec des créatures invoquées ou un guerrier solide, le temps qu'un de tes clercs (Viconia, Cernd...) prépare un sort de « mise à mal, niveau 6 » et aille le jeter sur le Démon. Il faut que le prêtre touche, mais après c'est tout bon. Ce sort n'a pas de jet de sauvegarde, et il ramène la créature touchée à 1 unique point de vie !

Flene, Pipou(BN), Aer Raelis, le Meta Baron